image
nº 4
250 PTAS.
1,50 €
SPAWN
THE DARK AGES
VENTA EXCLUSIVA EN LA UNIÓN EUROPEA
WORLD COMICS
SPAWN.COM

Todd McFarlane e Image Comics Presentan

Muerte y Gloria

Dedicado a Len Wein

GUIÓN
Brian Holguin

LÁPIZ Y TINTA
Liam McCormack-Sharp

PORTADA
Liam McCormack-Sharp

COLOR
Brian Haberlin
Dan Kemp
Josh Myers

TRADUCCIÓN
Santiago García

ROTULACIÓN, DISEÑO INTERIOR
Y REALIZACIÓN TÉCNICA
Carlos Monte
Pilar Tomeo

Spawn creado por Todd McFarlane

Compra de comics: *www.planetacomic.com/Planeta*

SPAWN® The Dark Ages nº 4. Publicación mensual de Editorial Planeta-DeAgostini, S.A. Aribau, 185. 08021–Barcelona. Es una realización de World Comics. Presidente: José Manuel Lara Bosch. Consejero Delegado: Carlos Fernández. Director Editorial: Jesús Pozo. Editora: Cristina Avilés. Copyright © 2001 Editorial Planeta-DeAgostini, S.A. sobre la presente edición. Reservados todos los derechos. Copyright © 2001 de los autores sobre los textos publicados. Reservados todos los derechos. Este número comprende el material del comic-book *Spawn® The Dark Ages* nº 4 (VI/99). Spawn®, its logo, and its symbol are registered Trademarks™ 1999 of Todd McFarlane Productions, Inc. All other related characters are Trademark™ and Copyright © Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved. Image®, its logo, and its symbol are registered Trademarks™ 1992 of Image Comics, Inc. Copyright © 1992 Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved. Imprime: Litusa. Polígono Industrial Can Calderón. Avda. de la Marina 74-76, nave 1. 08830–Sant Boi de Llobregat (Barcelona). Depósito legal: B-7347-01. (VIII/01). Distribuye: Logista. Polígono Industrial de Alcobendas. 28108–Alcobendas (Madrid). Packager: Triogría. El precio en Ceuta, Canarias y Melilla incluye gastos de transporte. Printed in Spain/Impreso en España.

SPAWN® THE DARK AGES

TODD MCFARLANE PRODUCTIONS

www.mcfarlane.com

En un campo carmesí bajo un cielo de granito, dos ejércitos chocan.
Dos mares de hombres, espadas y escudos levantados, colisionan como olas unos contra otros...
Dos ejércitos chocan mientras los hados miran.

Lucharon por la sangre, el honor y la libertad.
Por la esperanza, la gloria y la liberación.

Padre e hijo, espalda contra espalda, unidos por un sello de sangre. Y cada bando, dirían algunos, conducido por el diablo mismo.

Lord Covenant, Barón de Rhyll, había regresado de la guerra del Papa como un hombre renacido...
Forjado de nuevo en el Infierno, hueso a hueso. Escupido sobre esta Tierra, un espectro fantasmal de sí mismo.
Ahora era el ENGENDRO
Pero en algún lugar, la chispa de la humanidad todavía ardía en él.
Había regresado a su hogar para encontrarlo bajo el yugo del Barón Rivalen, antaño su fiel amigo y hermano por matrimonio.

Los buenos hombres de Rhyll habían visto cómo Rivalen les chupaba las fortunas y les arrojaba a la miseria a través de impuestos y torturas.
Cuando Lord Covenant volvió a casa, se rebelaron. Rivalen los recibió en el campo de batalla.
El campeón oscuro de Rivalen, DuBlanc, la Gran Bestia Cornuda del ejército de Rivalen, se contoneaba en el campo.

Imagínate los acontecimientos de aquel día. Aquella mañana, la sangre corrió como el vino a través de las zanjas embarradas. El estruendo de la espada contra el escudo, el estrépito de las pezuñas sobre la tierra fría, reverberaron durante millas.
DuBlanc fue implacable, segando a hombres y niños por igual. Pero los rebeldes no flaquearon. Mejor morir libres que vivir como esclavos.
En medio del caos, había un solo hombre a quien DuBlanc buscaba...
Un hombre a quien haría pagar sus excesos.

Los dos hombres chocaron, como titanes de antaño.
Ambos espoleados por poderes que excedían su forma mortal.

Para Covenant, el calor de la batalla era un regalo.
Bautizado en la sangre del combate, se sintió renacer...

Se sintió otra vez como un hombre. Plantaba los pies con fuerza en la tierra firme de Dios
y libraba una buena batalla...

Pero DuBlanc libraba la guerra con un talante más oscuro. Para él, esta batalla era un asunto macabro.

Con voz ronca y áspera, DuBlanc maldijo a su adversario sobrenatural.
Había sido el Engendro el que había destrozado la cara antaño hermosa de DuBlanc, el que le había dado la forma de una bestia depredadora.
¡Muere!
El corazón de DuBlanc ardía con un solo pensamiento. ¡venganza!

El Engendro se erigió sobre DuBlanc, triunfante, su enorme forma tapando el sol.
La espada flotó en el aire un largo momento, lista para administrar el golpe de gracia..
Adelante Remara-lo.

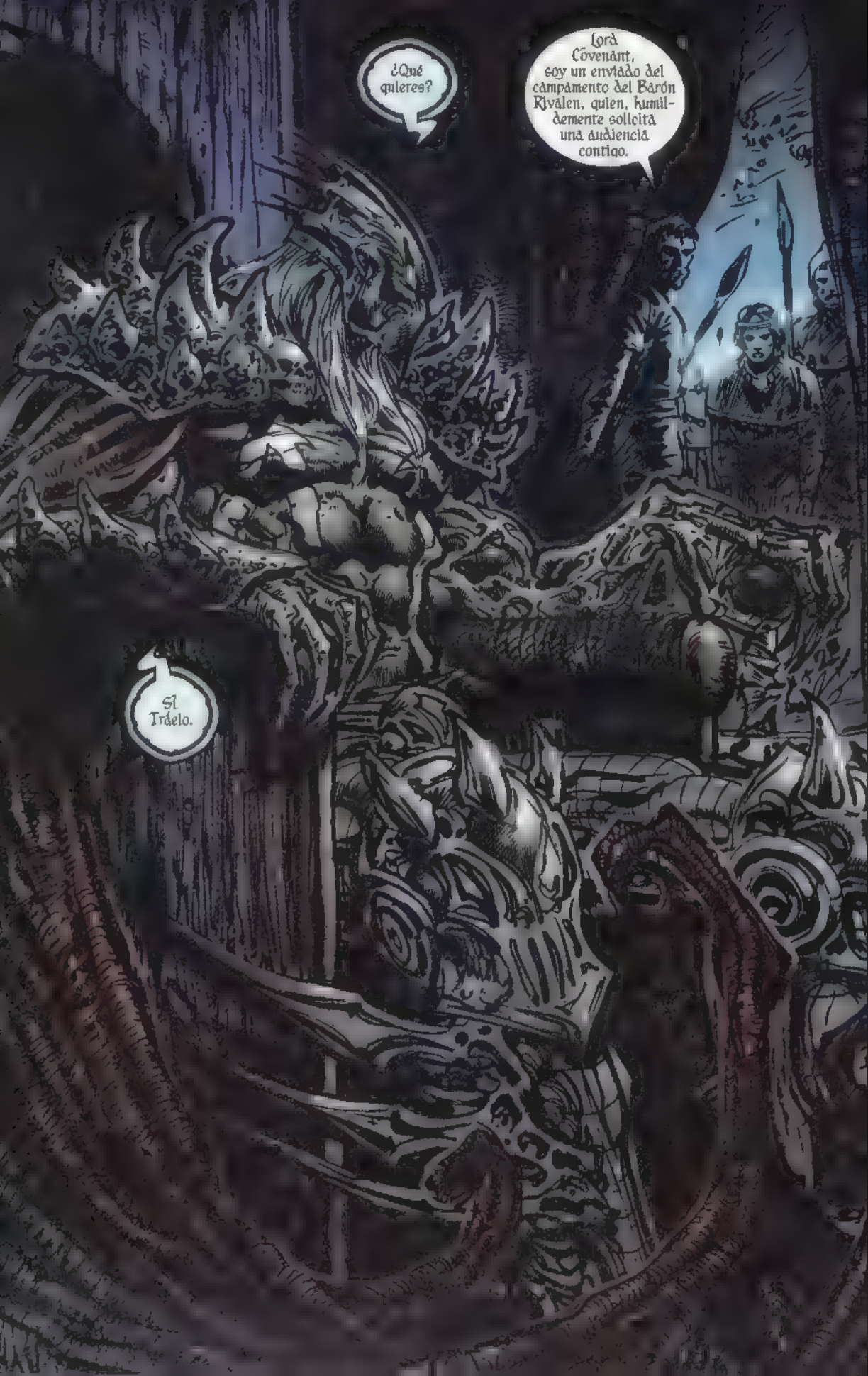
Justo entonces, intervinieron los hados.

Bueno, Engendro... Volvemos a vernos. ¿Qué has hecho con nuestros juguetes?

Las tres hermanas Morrigan, diosas paganas o tentadoras del Infierno, no sé qué serían. Sus poderes oscuros habían dotado de fuerza sobrehumana a Duffland. Les desagradó verle derrotado tan fácilmente.

Un momento de distracción... Pero DuBlanc se aprovechó.
¡Que los demonios te devuelvan al Infierno!
¡Ugghn!
Señor, ¿estáis bien?
Dejad le ir..

Se acabó


¿Qué quieres?
Lorà Covenànt, soy un envïàdo del campamento del Barón Rivàlen, quien, humildemente solleità una audiencià contigo.
Sí. Tráelo.

¿Mereció la pena? ¿Ha valido esta muerte tus cofres llenos de impuestos?
No lo entiendes. Lo hice por ella. Se moría.
Ningún médico de mi corte podía aliviar su dolor. Hice un trato con las tres hermanas. Quería un tributo. La cruz de tu madre...
Lo hice todo por ella... y volvería a hacerlo. Pero fue para nada. A pesar de todo, murió hace dos noches...
¿Murió? ¿Quién?
Eloise. Mi esposa. Tu hermana...

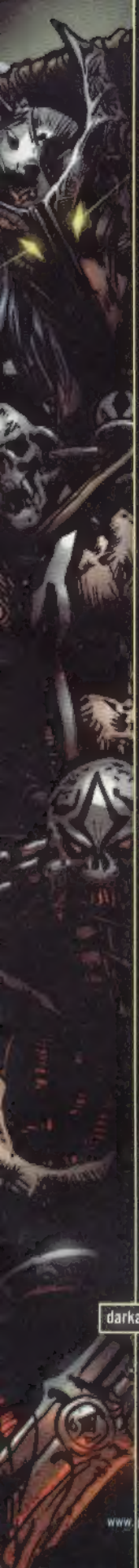
Una sombra fúnebre cayó sobre el Engendro.
Oyeles. Sus gritos y jolgorios. ¿Es que no entienden?
Aquí no hay gloria alguna. Ni victoria. Apuesto a que este patético pedazo de tierra será conquistado y perdido más de mil veces en el futuro
Una vez creí que esto importaba, pero ahora veo que era una locura.
Entonces es mejor dejarlo atrás. Esa ya no es tu vida.
Robé la chuchería, ¿sabes?
¿Eh?

La cruz. Pertenecía a mi madre. Se la di a Shiann antes de irme.
Me dijeron que murió en el parto. Ni siquiera sabía que estaba.
No la habría dejado, de saberlo.
¿Qué habrías hecho? ¿Casarte con ella? Era una doncella, una plebeya... no importa.
Como dije, ésa ya no es tu vida.

Ven. Tienes mucho que descubrir sobre tu nueva vida.
¡No!
¿Qué?
No. Me iré solo. Siga el camino que siga, debe ser el mío. Ya estoy harto de las necias cruzadas.
Y así fue como Lord Covenant abandonó Rhyll, para buscar su destino en el ancho mundo.
"Pero aguarda, narrador, ¿qué fue de la chuchería?"

Ah... la reliquia de la verdadera cruz...
Sólo diré esto. Que el viejo, Cog, se ocupó de que llegase a su legítimo heredero.

Pero ésa, queridos amigos, es una historia para ser contada ante otro fuego.
Os deseo buenas noches.



SPAWN

THE DARK LETTERS

CELS PIÑOL

El crescendo ha llegado a su climax. Así termina un primer arco argumental en el que **Lord Covenant** ha dejado sentir su presencia en bosques y ciudades. No es la última batalla que veréis por aquí. En la Edad Oscura la diplomacia se escribía con acero, y creo que quedan todavía muchos "asuntos diplomáticos" por solucionar. Victoria, sí, pero a medias...

JUANJO FERRÉ (Barcelona), toma al asalto nuestra sección con una oleada de preguntas. Espera un poco y verás a "cazadoras de spawns" en esta serie. Atento a una tal **Immaculata** porque igual le da por sustituir el hábito por la espada. Tal y como comenté en la anterior sección de cartas, no hay previsto un *crossover* entre **Spawns** de distintas épocas. En EE.UU., ***Spawn: The Dark Ages*** ha alcanzado el número 28 (cuando escribo estas líneas, o sea, hace dos meses) y el equipo creativo está formado por el guionista **Steve Niles** y el dibujante **Nat Jones.** Anotamos tu sugerencia acerca de la publicación de otro *posterbook* que recopile "limpias" las últimas portadas de ***Spawn, Sam & Twitch*** y ***Spawn: The Dark Ages***, sobre todo las pintadas por **Ashley Wood.** Veo bastante difícil que en España se organice una exposición itinerante de originales de ***Spawn*** a color, primero, porque las instituciones no se toman todavía en serio esto del cómic, y segundo, porque muchas de las páginas (casi su totalidad) han sido coloreadas por ordenador. O sea, que no existen originales "pintados". En cambio, sí que sería posible con los originales dibujados por **Todd McFarlane** o **Greg Capullo.** Por cierto, a **Ashley Wood** podrás verlo dibujando a *full time* en ***Hellspawn***, la nueva colección de **McFarlane Productions.** Y, para terminar, te confirmaré que es cierto que **Todd McFarlane** fue citado en la revista *Forbes* como uno de los creadores más adinerados del país. Por muchas críticas que reciba, es innegable que ha conseguido mezclar perfectamente su faceta artística con la empresarial, cosa en la que otros han fracasado. Si repasas nuestra anterior sección encontrarás las respuestas a tus otras preguntas. Agradecemos tus comentarios sobre la edición española de los cómics de ***Spawn*** y transmito tus felicitaciones al equipo de grafistas.

ARMAND RODRÍGUEZ (París), aunque es Madrileño de toda la vida, este joven lector ha sido enviado a tierras galas para cursar estudios. Durante el año que pasará allí, la familia le enviará suculentos paquetes con las últimas novedades aparecidas en España. Gracias al e-mail, nos comenta algunas cosillas y nos formula unas cuantas preguntas. La secuela de la película ***Spawn*** sigue en preparación, pero sin equipo, actores ni fecha de estreno confirmadas. También se barajaba una posible película de **Angela,** la cazadora de spawns. No pierdas la esperanza porque algunos de estos proyectos duermen en cajones durante años hasta que la productora decide que es un buen momento para resucitarlos. La periodicidad de los cómics de **Spawn** se mantiene tan escrupulosamente porque **McFarlane** se dedica a supervisar los proyectos. No es tan extraño delegar en otras personas para que desarrollen una creación propia. Lo bueno de **McFarlane Productions** es que eligen a guionistas y dibujantes que saben captar la esencia del personaje. Gente como **Angel Medina, Greg Capullo, Liam McCormack-Sharp** o el ya citado **Ashley Wood.** Opino que dar color espectacular a las páginas no resta interés a la historia, como viste en un reportaje sobre **Corto Maltés** en una tele francesa. Los "FX" en los cómics nos acercan al cine de fantasía, terror y ciencia-ficción que corre por ahí. Feliz estancia en París.

Os recuerdo que debéis dejar claro en vuestras cartas si queréis o no que figure un e-mail de contacto para que os escriban otros lectores.

Volveremos el próximo mes con Historias de la Taberna Medieval...

Dark Letters
World Comics
Aribau 185
08021-Barcelona

darkages@dreamers.com

Servicio de Venta por Correo: El Catálogo S.L.
Apdo. de Correos 24.341.
08080 Barcelona.
Tel. 93 450 07 68.
www.planetacomic.com/Planeta

LONDRES, 1838

STEAMPUNK™

DONDE SE CRUZAN LA ESPECULACIÓN CIENTÍFICA Y LA ERA INDUSTRIAL

JOE KELLY (X-Men, Masacre)
CHRIS BACHALO (Generación-X, La Patrulla-X)

Serie limitada de 6 números

Búscala en quioscos y librerías especializadas, o solicítala a nuestro Servicio de Ventas por Correo: Apartado de Correos 24.341. 08080-Barcelona. Telf: 93 450 07 68. www.planetacomic.com/Planeta

CLIFFHANGER!

WORLD COMICS
PLANETA DEAGOSTINI

WWW.COMICREL.TK
CRG
DOT WILDCATS

© Joe Kelly y Chris Bachalo